Подлый

Настоящий Гоблин не слабак! Он просто изучает, куда и как побольнее ударить!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы попадаете одной из своих атак по противнику, который предоставляет вам боевое преимущество.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер.

Эффект: Цель получает дополнительно 2d4 урона.

Юркий

Настоящий Гоблин не боится чужого ножа! Он просто предусмотрительно избегает получения неприятных ран!

По Желанию
Немедленная Реакция
Триггер: Противник совершает против вас атаку.
Цель: Вы

Эффект: Вы можете сместиться (shift) на 1 клетку.

Отважный

Настоящий Гоблин не может думать одновременно и о победе, и о выживании – я думаю о победе!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы промахиваетесь одной из своих атак
Цель: Вы

Эффект: Вы совершаете бросок урона, но наносите только половину урона.

Насмешливый

Настоящий Гоблин может неплохо посмеяться, даже когда если не может похвастаться мышцами!

По Желанию
Малое Действие
Цель: Одно Существо **Ближняя** 5

Эффект: Цель отмечена (mark) до конца вашего следующего хода вами или одним из ваших союзников выбранным вами.

Специально: Вы можете использовать эту силу один раз в раунд.

Злобный

Настоящий Гоблин не промахивается, он наращивает силу неотвратимого удара!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы попадаете одной из своих атак
Цель: Вы

Эффект: Вы совершаете бросок урона дважды, выбирая лучший результат.

Могучий

Настоящий Гоблин сильно бьет, на дрожит за свою шкур!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы попадаете или промахиваетесь по противнику одной из своих атак.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Если вы попадаете атакой, спровоцировавшей триггер, цель дополнительно падает. Если промахиваетесь, вы отталкиваете цель на 1 клетку.

Самоуверенный

Настоящий Гоблин не трусит! Он знает, что сила в количестве!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы промахиваетесь одной из своих атак
Цель: Вы

Эффект: Вы можете перебросить броско атаки и принять новый результат.

Опытный

Настоящий Гоблин не стареет – он накапливает жизненный опыт!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Вы предоставляете противнику боевое преимущество.
Цель: Вы

Эффект: Вы не предоставляете противнику, спровоцировавшему триггер боевое преимущество.

Зловонный

Настоящий Гоблин не воняет, он экзотично благоухает!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Противник в клетке смежной с вами совершает атаку против вас или одного из ваших союзников.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель получает пенальти -3 на бросок урона.

Коварный

Настоящий Гоблин коварен! И даже если он не тряпка, он просто основательно все взвешивает!

По Желанию
Малое Действие
Цель: Одно Существо **Ближняя** 1

Эффект: Если в смежной с целью клетке находится ваш союзник, цель предоставляет вам и вашему союзнику боевое преимущество.

Прожорливый

Настоящий Гоблин не медлительный, он запасает внутри себя пищу, чтобы пережить самые тяжкие испытания!

По Желанию
Малое Действие
Требование: У вас должна быть еда.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете 3 временных хит-поинта.

Специально: Вы можете использовать эту силу один раз в раунд.

Героичный

Настоящий Гоблин не безумен! Он просто радуется неудам врага! А его удача только его распаляет!

По Желанию
Свободное Действие
Триггер: Один из противников падает по вам одной из своих атак.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +2 бонус к вашему следующему броску атаки или урона на ваш выбор до конца вашего следующего хода.

Вожак

Для Гоблина вести за собой других гоблинов дело привычное – к победе или краху!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно Существо **Ближняя** 1
Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d6 + бонус урона.

Эффект: Выбранный вами союзник может сместиться на расстояние до 3 клеток.

Охота

Гоблин прирожденный охотник. Главное точно попасть в цель, чтобы она далеко не убежала!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно Существо **Дальняя** 10
Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d8 + бонус урона и цель замедлена до конца вашего следующего хода.

Рой Насекомых

Гоблин любит жучков, паучков, мух и пчел. Потому что маленькие существа должны помогать друг другу!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Взрыв 1 **Дальность** 10
Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: 1d4 + бонус урона.

Эффект: Цель получает -2 пенальти на броски атаки и не может смещаться, пока находится в зоне взрыва или до конца своего следующего хода.

Воин

Гоблин может быть умелым воином и смерть тому, кто встанет на его пути!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1
Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d8 + бонус урона.

Промах: Бонус урона и вы можете оттолкнуть противника на 1 клетку.

Фейерверк

Всякий без исключения Гоблин любит устроить большой ШАНДАРАХ!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Взрыв 1 **Дальность** 10
Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: Для каждой цели бросьте d4:
1. Цель получает 1d6 + бонус урона.
2. Цель ослеплена до конца вашего следующего хода.
3. Цель получает бонус урона и падает.
4. Цель дезориентирована до конца вашего следующего хода.

Лекарь

Гоблин знает, как калечить людей. А лечение это тоже самое, только наоборот!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Один союзник **Ближняя** 1

Эффект: Цель восстанавливает 1d4+бонус урона хит-поинтов, если у нее меньше 1\2 хит-поинтов или получает 1d4+бонус урона хит-поинтов, если больше половины хит-поинтов.

Специально: Все эффекты, влияющие на урон, влияют на количество восстанавливаемых хит-поинтов.

Колдун

Имп это переродившийся Гоблин, заслуживший это право за особые проказы!

По Желанию
Малое Действие

Эффект: В пределах 5 клеток от вас появляется имп. Он существует до конца вашего следующего хода. Он ходит после появления и использует ваши действия для своих действий.

1 Имп М

АС 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8 Скорость 5

Удар Импа (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +Ваш бонус атаки vs AC
Попадание:1d6 + ваш бону урона.

Налетчик

Гоблин может умело пронестись мимо, оставив после себя боль и кровь!

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1
Атака: Бонус Атаки vs.AC

Попадание: 1d8 + бонус урона.

Эффект: Вы можете использовать эту силу в любой момент, когда вы совершаете перемещение в течение вашего хода. К примеру, пройдя 3 клетки совершить атаку и продолжить ваше движение.

Метание

Гоблин бросает разные острые предметы ловко и меткой, особенно если их нужно воткнуть в кого-то!

По Желанию - Оружие
Стандартное Действие
Требование: Вы должны использовать метательное оружие.
Цель: Одно или два существа **Ближняя** 5
Атака: Бонус Атаки vs.AC (две атаки)

Попадание: 1d4 + бонус урона.

Вор

Гоблин — это смекалка. А гоблин-вор — это еще и умение напакостить противнику так, чтобы другой гоблин мог нанести неожиданный удар.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1
Атака: Бонус Атаки vs.AC

Попадание: 1d6 + бонус урона и цель предоставляет боевое преимущество одному из ваших союзников на ваш выбор до конца вашего следующего хода.

Шаман

Гоблин всегда может призвать на помощь силу предков и своих богов, если он шаман.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Один противник **Дальняя** 5
Атака: Бонус Атаки vs.Воля

Попадание: Цель получает штраф к урону до конца вашего следующего хода равно бонусу вашего урона.

Промах: Вы можете выбрать одного союзника гоблина не дальше чем в 5 клетках от вас. Он получает бонус ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода равно бонусу вашей атаки.

Страж

Нередкий гоблин готов защищать других гоблинов рьяно, словно родная мать.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1
Атака: Бонус Атаки vs.AC

Попадание: 1d6 + бонус урона.

Эффект: Все ваши союзники до конца вашего следующего хода, когда находятся в соседней клетке с вами, получают +2 бонус ко всем защитам.

Пугающий Вид

И у обычного гоблина улыбка похожа на зверский оскал. А ваш вид так и вовсе может вселять страх, как образ дикого беспощадного зверя!

На Бой
Малое Действие
Цель: Одно существо, по которому вы попали одной из своих атак в текущем ходу.

Эффект: Цель получает -2 штраф на все броски атаки (спас-бросок). И вы можете оттолкнуть цель на расстояние до 2 клеток.

Внутренний Голос

Голос в вашей голове вопит об опасности. Не прислушаться глупо. Ведь он в вашей голове.

На Бой
Немедленное Прерывание
Условие: Противник, имеющий против вас боевое преимущество, совершает против вас атаку.

Эффект: Вы не предоставляете боевое преимущество противнику, указанному в условии. Если противник находится в соседней с вами клетке, вы можете совершить бросок атаки. Если результат выше его броска атаки, противник получает -4 штраф к броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Приносящий Удачу

Так получилось, что вы ходячий талисман для ваших друзей и соратников, и они охотно этим пользуются.

На Бой
Немедленная Реакция
Условие: Один из ваших союзников промахивается одной из своих атак.
Цель: Один союзник **Дальность** 10

Эффект: Цель можете перебросить бросок атаки, указанный в условии.

Специально: Эту способность может активировать только союзник, указанный в условии, затрачивая ваше действие (если это еще возможно). Вы сами не можете задействовать эту способность.

Сила Божка

Как следует, поднатужившись, вы можете выдавить из себя проявление силы божка.

На Бой
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: бросьте d4:
1. Вы получаете 1d6+4 временных хит-поинтов.
2. Вы получаете +4 бонус ко всем броскам урона до конца вашего следующего хода.
3. Вы получаете 4 сопротивляемость урону до конца вашего следующего хода.
4. Выберете вариант из представленных выше.

Непоседа

Быстро куда-то прошмыгнуть или наоборот улизнуть, если прошмыгнул не туда, для гоблина может быть важно.

На Бой
Действие Перемещения
Цель: Вы

Эффект: Вы можете сместиться на расстояние до 5 клеток. Или же альтернативно вы можете переместиться на расстояние, не превышающее вашей скорости игнорируя эффекты труднопроходимой территории.

Спящая Ярость

Гоблин — это неистовый дикарь. Даже если он уже превозмог это внешне, внутри него все равно спит маленький зубастый зверь!

На Бой
Свободное Действие
Условие: Вы становитесь раненым.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете -2 штраф на все защиты до конца боя. Кроме того, вы получаете 5 временных хит-поинтов и +4 бонус ко всем броскам урона и +2 бонус к броскам атаки до конца боя.

Дикая Магия

«У-У-У-У-УППСССС!»

На Бой
Свободное Действие
Условие: Вы становитесь раненым
Цель: Вы

Эффект: бросьте d4:
1. Случайный противник дезориентирован до конца вашего следующего хода.
2. Случайный противник получает 1d8+бонус урона.
3. Случайный союзник и случайный противник меняются местами.
4. Выберете один из трех эффектов

Специально: Вы не можете не применить эту карту.

Молитва Духам

Только в деревянном камне есть сила, только в сухой воде есть жизнь! Духи помогите мне!

На Бой
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: В начале каждого вашего хода до конца боя совершайте спас-бросок. Если он успешен, вы получаете +2 бонус ко всем броскам атаки до начала вашего следующего хода. Если провален, -2 штраф ко всем броскам урона до конца вашего следующего хода.

Расправа

«Иди сюда большая мерзкая пакость. Сейчас я сделаю тебе немножечко больно».

На Бой
Малое Действие.
Цель: Одно существо **Ближняя** 1

Эффект: Если цель миньон, она умирает. Если цель обычное существо, вы получаете +2 бонус ко всем броскам атаки против цели до конца вашего следующего хода.

Песенка

Ваши песенки со стороны просто чудовищны и глупы. Но у гоблинов они вызывают востор.

На Бой
Малое Действие
Цель: Все союзники **Ближняя** 5

Эффект: Цель получает 3 временных хит-поинта, +1 бонус к следующему броску атаки до конца боя и +2 бонус к следующему броску урона до конца боя.

Притвориться Дохлым

Все как полагается, падаете, вываливаете язык. Даже если нужно пахните противно…

На Бой
Немедленная Реакция
Условие: Противник попадет по вам одной из своих атак.
Цель: Вы

Эффект: Вы падаете и пока вы не предпринимаете действий, вы не можете быть выбраны целью атак противников.

Противник, указанный в условии становиться дезориентированным до конца вашего следующего хода, начиная с момента, когда вы начинаете действовать.

Невзгоды Нипочем

Для вас невзгоды лишь часть приключений! Вы конечно больны на голову, наверное, и до добра эта жажда приключений вас не доведет. Но вам весело!

На Бой
Свободное Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы можете отменить одно воздействие, которое воздействует на вас до конца следующего хода. Если воздействие со спас-броском, вы можете сделать спас-бросок. Альтернативно, вы можете встать, затратив малое действие.

Это Бомба!

В кармане у гоблина нет-нет, да и заваляется какая-нибудь славная бомбочка или фейерверк припрятанные до лучших дней!

На Бой
Стандартное Действие
Атака: Бонус Атаки vs. Реакция
Взрыв 1 **Дальность** 5
Цель: Все существа

Попадание:2d6 + бонус урона. До конца вашего следующего хода эта зона заполняется дымом. Все существа вне этой зоны получают маскировку против тех, кто в этой зоне до тех пор, пока они в ней.

Гоблины, Вперед!

Раз от раза в любом из гоблинов может проснуться великий лидер. Беда гоблинов в том, что этот лидер также быстро и засыпает.

На Бой
Малое Действие
Цель: Вы и все гоблины союзники.

Эффект: Цель получает +2 бонус ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода.

Кураж

Возможно, фанатично горящие глаза гоблина – это то, что ты увидишь последним. Особенно если гоблин поймал кураж!

На Бой
Свободное Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы можете использовать вашу карту Призвания, используя Малое Действие.

Я убью тебя!

Кровожадность гоблинов часто преувеличивают. Но часто и преуменьшают!

На Бой
Малое Действие
Цель: Одно СуществоБлижняя10

Эффект: Цель отмечена вами до конца боя. Вы получаете +4 бонус ко всем броскам урона против цели до конца боя.

Отменная Реакция

Реакция гоблина порой как у кошки. Особенно когда он отчаянно хочет жить!

На Бой
Немедленная Реакция
Триггер: Противник наносит вам урон, используя одну из своих атак.
Цель: Вы

Эффект: Вы падаете, и получаете половину урона, спровоцировавшего триггер.

Упёртость Кабана

Гоблин это не запуганный крестьянин. Его часто не так просто убить!

По Желанию
Немедленная Реакция
Триггер: Противник наносит вам урон, и ваши хит-поинты опускаются до 0 или ниже.
Цель: Вы

Эффект: Ваши хит-поинты становятся равными 1. Вы можете совершить базовую атаку против противника, спровоцировавшего триггер, как свободное действие.

Жажда Крови

Гоблин подобно злобному волку, ликует, когда видит кровь своего врага!

На Бой
Немедленная Реакция
Триггер: Вы попадаете по противнику одной из своих атак, в результате чего он становится раненым.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете временные хит-поинты равно 1\4 от вашего максимального количества хит-поинтов.

Ответный Удар

Гоблин никогда ничего не прощает и никогда не оставит удар врага без ответно оплаты!

На Бой
Немедленная Реакция
Триггер: Противник попадает по вам одной из своих атак.
Цель: Вы

Эффект: Вы можете использовать вашу силу Призвания.

Безумные Гоблины

Никогда не знаешь, когда могут напасть гоблины, появившись, казалось бы, невесть откуда!

На Бой
Стандартное Действие

Эффект: В пределах 2 клеток от вас появляются два безумных гоблина, которые воюют на вашей стороне. И ими управляет Мастер.

1 Безумный Гоблин М

Инициатива + 0 Внимательность +1
AC 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8
Скорость 5

Безумный Удар (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs AC
Попадание:3 урона.

Выдержка

Гоблин способен преодолеть на свое пути все что ему встретится!

На Бой
Немедленное Прерывание
Триггер: На вас воздействует эффект, который длится до конца следующего хода.
Цель: Вы

Эффект: Данный эффект не воздействует на вас.

Настойчивость

Гоблин может быть настолько настойчивым и неутомимым, что это частенько путают с занудством.

На Бой
Свободное Действие
Триггер: Вы промахиваетесь одной из своих атак.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +4 бонус к броску атаки вашей следующей атаки до конца боя.

Матёрый Удар

Иногда удар гоблин может быть таким сильным, что сам гоблин нанесший его искренне удивляется.

На Бой
Свободное Действие
Триггер: Вы наносите урон с помощью вашей силы Призвания.

Эффект: Вы наносите удвоенный урон.

Боевая Раздача

Хочешь жить, умей вертеться и раздать всем врагам поровну. Никого не обделив вниманием.

На Бой
Стандартное Действие
Атака: Бонус Атаки vs. AC
Взрыв 1
Цель: Все противники

Попадание: 1d10 + бонус урона.

Обезвредить

Гоблин понимает, что иногда лучше выбить из противника весь дух и положить на обе лопатки, чем пытаться резать и колоть.

На Бой
Свободное Действие
Триггер: Вы попадаете по противнику своей силой Призвания
Цель: Вы

Эффект: Вы не наносите урон силой, спровоцировавшей триггер. Вместо этого цель падает и дезориентирована до конца вашего следующего хода.

Прошмыгнуть

Гоблин маленький, шустрый и крайне подвижный. А значит, легко найдет лазейку, чтобы прошмыгнуть мимо кого-либо.

На Бой
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы можете сместиться на расстояние до 3 клеток.

Легко Отделался

Гоблину часто везет. Бывает удар, который неизбежно должен снести пол головы всего лишь оцарапает ухо.

На Бой
Немедленная Реакция
Триггер: Противник наносит вам урон.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель совершает бросок урона дважды и выбирает худший результат.

Чудовищный Оскал

Гоблин талантлив настолько, что порой от вида его звериного оскала и людоедской морды человек впадает в панику.

На Бой
Малое Действие
Атака: Бонус Атаки vs. Воля
Ближняя 1
Цель: Одно существо

Попадание: Цель отталкивается на количество клеток равно скорости цели и цель -2 пенальти на броски атаки до конца вашего следующего хода.

Легко Оступиться

Иногда проклятия гоблинов, сказанные со злости работают, правда очень слабо и возможно это всего лишь случайность.

На Бой
Немедленная Реакция
Триггер: Противник попадает по вам одной из своих атак.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер.

Эффект: Цель отталкивается на 1 клетку и падает.

Неубиваемый

Гоблина конечно можно убить, но иногда он очень неплохо сопротивляется всем попыткам смерти заграбастать его.

На Бой
Свободное Действие
Триггер: Вы становитесь раненым
Цель: Вы

Эффект: До конца боя вы восстанавливаете 2 хит-поинта в начале каждого вашего хода, если на данный момент вы ранены.

Ты нарвался!

Не обижай гоблина, он может разозлиться!

На Бой
Немедленная Реакция
Триггер: Противник попадет по вам одной из своих атак, в результате чего вы становитесь раненым.
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете 5 временных хит-поинтов и +4 бонус к броскам урона до конца вашего следующего хода.

Держать Удар

Влезая в гущу боя, гоблин должен быть готов драться как бешеный, не замечая нападок противников.

На Бой
Малое Действие
Цель: Вы.

Эффект: Вы получаете 5 сопротивления ко всему урона до конца вашего следующего хода.

На Помощь!

Гоблин не боится звать на помощь другого гоблина, особенно если припечет. И каждый гоблин готов ринуться на защиту собрата!

На Бой
Немедленная Реакция
Триггер: Противник останавливается в соседней с вами клетке и совершает против вас атаку.
Цель: Один ваш союзник.

Эффект: Цель может переместиться на расстояние не больше своей скорости и использовать силу Призвания против вас или противника, спровоцировавшего триггер.

Перестановка

Гоблины хорошо понимают друг друга. И если в ком-то проснулся стратег – он неизбежно реализует это.

На Бой
Стандартное Действие
Цель: Вы и ваши союзники гоблины

Эффект: Цель может сместиться на расстояние до 4 клеток.

Брутальная Атака

Даже чрезмерная вера в свои силы может помочь гоблину реализовать потенциал, которого у него никогда и не было!

На Бой
Свободное Действие
Триггер: Вы наносите противнику, который предоставляет вам боевое преимущество, урон одной из своих атак.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель получает дополнительно 1d6 урона и цель падает.

Неожиданное Удивление

Встречи с гоблинами могут быть столь неожиданными, что некоторых это может застать врасплох.

На Бой
Свободное Действие
Цель: Одно существо

Эффект: Цель получает наихудший результат инициативы, несмотря на ее результат и дезориентирована в течение ее первого хода.

Обманка

Гоблин хитер и проворен. Многие дураки думая, что загнали гоблина в угол, на деле сами оказались в ловушке.

На Бой
Немедленное Прерывание
Триггер: Противник, имеющий против вас боевое преимущество, совершает против вас атаку.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель не получает боевое преимущество против вас против вас до конца вашего следующего хода. Вместо этого вы получаете боевое преимущество против него до конца вашего следующего хода.

Бросить Вызов

Храбрости гоблинам не занимать. У некоторых она граничит с откровенной глупостью и безрассудством.

На Бой
Малое Действие
Цель: Одно существо **Ближняя**10

Эффект: Цель получает -4 пенальти на все броски атаки против ваших союзников до конца вашего следующего хода.

Заразная Неудача

Гоблины приносят неудачу. Такое поверье блуждает то там, то сям. Главное, что неудачу это не приносит самим гоблинам!

На Бой
Свободное Действие
Триггер: Противник промахивается по вам одной из своих атак
Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Цель ослаблена до конца своего следующего хода.

Мелкий и Незначительный

Для гоблина порой проще прикинуться мелким и незначительным, чем выдумывать из себя великого война и внести в битву перелом, хотя в глазах врага это будет незначительно.

На Бой
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: До конца вашего следующего хода никто не может вас выбрать в качестве цели своей атаки, только если это не атака *Взрывом* или *Волной*, которые обязательно включают в себя и другие цели.

Намертво Вцепиться

Если выдумаете что видели все самое страшное, значит, вам в волосы еще не вцеплялся намертво гоблин!

На Бой
Малое Действие
Атака: Бонус Атаки +2 vs. Стойкость
Ближняя 1
Цель: Одно существо

Попадание: Цель схвачена вами. Пока цель схвачена, она дополнительно опутана. Пока цель схвачена вами, вы не провоцируете атаку при возможности от цели.

Круши-Ломай!

Гоблину свойственно чувство разрушения. Чувство того, как это прекрасно. И оттого легко подхватывает общее настроение зовущее крушить и ломать.

На Бой
Малое Действие
Цель: Вы и все гоблины союзники.

Эффект: Цель получает +3 бонус ко всем броскам урона до конца вашего следующего хода.

Я спасу тебя!

Гоблин всегда радеет за жизнь другого гоблина.

На Бой
Немедленное Прерывание
Триггер: Противник попадает по одному из ваших союзников одной из своих атак и наносит урон.
Цель: Противник, спровоцировавший триггер

Эффект: Вы перемещаетесь на 5 клеток в клетку соседнюю с целью. Если это сделано, союзник, спровоцировавший триггер получает +2 бонус к защитам против атаки и получает только половину урона в случае попадания атаки цели..

Охота

Гоблин в душе охотник. Когда инстинкт преследования одолевает его, он превращается в упорного охотника.

На Бой
Малое Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 10

Эффект: Вы получаете +2 бонус к броскам атаки против цели до конца боя.

Стальной

У некоторых гоблинов черепушка крепкая как сталь или камень.

На Бой
Немедленное Прерывание
Триггер: Противник наносит вам урон.
Цель: Вы

Эффект: Вы не получаете урон, спровоцировавший триггер. Вместо этого вы дезориентированы до конца вашего следующего хода.

Жестокая Смерть

О кровожадности гоблинов ходят настоящие легенды. Иногда они имеют основание.

На Бой
Свободное Действие
Триггер: Вы наносите противнику урон, в результате которого его хит-поинты опускаются до 0 или ниже.
Цель: Все противники

Эффект: Цель в пределах 10 клеток от противника, спровоцировавшего триггер, получает -2 пенальти на все броски атаки до конца вашего следующего хода. Противники, находящиеся в пределах 3 клеток также дезориентированы до конца вашего следующего хода.

Зов Победы

Когда гоблины чувствуют запах победы, они стремятся к ней еще больше!

На Бой
Свободное Действие
Триггер: Вы наносите противнику урон, в результате которого его хит-поинты опускаются до 0 или ниже.
Цель: Ваш союзник гоблин.

Эффект: Цель может использовать свою силу Призвания.

Зелье Лечения Легких Ран

Маленькая бутылочка или склянка с мутной жидкостью – на вкус, как и всякое лекарство – дрянь!

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы восстанавливаете 1d4+3 хит-поинтов.

Сумка Полезных Вещей

Выглядит, как правило, как потертая дорожная сумка. На самом деле, колдовство делает ее бездонной и там валяется куча всяких вещей. Уму непостижимо, как они там оказались.

По Желанию
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы можете вытащить из сумки какую-то простую вещь: огниво, лопату, кружку, шляпу, веревку и пр. Бросьте d6. Выбросив 3 и меньше вы вытаскиваете этот предмет (если Мастер не против). Если 4 и выше – вы не вытащите из сумки это предмет в следующие 24 часа.

Обжора Обжор

Огромный стальной тесак вождя! Зависть всех гоблинов! Он острый и тяжелый. Режет и кромсает просто дивно!

По Желанию
Свободное Действие
Цель: Вы

Эффект: Если вы сражаетесь Обжорой Обжор, вы получаете +1 бонус на все броски атаки для совершения ближних атак.

Зелье Огненного Дыхания

Хорошее зелье, для любителя кого-нибудь поджечь! Весело горит!

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы можете совершить следующую атаку до конца вашего следующего хода:

На Бой
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Ближняя Волна 3
Атака: Бонус Атаки vs. Реакция

Попадание: 1d6+4 урона. Цель получает 5 урона в конце своего следующего хода.

Кольцо Лазания

Простое колечко и высеченными паучками. И не лень кому-то было вырезать их…

По Желанию
Свободное Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +4 бонус ко всем проверкам действий для того, чтобы лазать или взбираться куда—то.

Склянка Дым-Отравы

Эту банку лучше не открывать. Убийственная вонь заставляет голову кружиться, а вас не переставая кашлять, в попытках вытолкать эту вонь из себя.

Одноразовая
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Взрыв 1 **Дальность** 5
Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: Цель дезориентирована и ослаблена до конца вашего следующего хода.

Крысиный Мешок

Грязный мешок заколдован. Из него можно вытряхнуть крайне полезную крыску!

На Сцену
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: В соседней клетке с вами появляется крыса, которая сражается за вас, используя свои действия

1 Крыса M

Инициатива + 4 Внимательность +3
АС 9; Стойкость 10; Реакция 12; Воля 9
Скорость 5

Крысиный Укус (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs AC
Попадание:3 урона.

Склянка Комаров-Зомби

Мутная стеклянная баночка. Тихо жужжит и в ней копошится рой дохлых комаров. Великое шаманство! Заговоренные комары. Своему обладателю они несут силы, которые выпьют у своей жертвы.

Одноразовая
Стандартное Действие
Цель: Все существа
Взрыв 1 **Дальность** 5
Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: 1d4+1 урона. Цель получает -2 на все броски атаки до конца вашего следующего хода. Вы получаете 1d4+1 временных хит-поинтов, если нанесен урон хотя бы одному существу.

Палка Тухлой Жабы

Кривая палка с крепко привязанной жабьей тушкой. Довольно высохшей тушкой. Гоблин-маги заложили в неё могучие заклятия несварения желудка, которым можно наградить своих врагов.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно сущ. **Дальность** 10
Атака: Бонус Атаки vs. Стойкость

Попадание: Цель получает 1 урон и ослаблена до конца вашего следующего хода.

Промах: Цель получает -2 на все броски урона до конца вашего следующего хода.

Зелье Свирепой Ярости

Малюсенький пузырек. Там не больше нескольких капель. И правильно. Даже этого хватит чтобы повергнуть в бешеную ярость. Большее количество наверное просто разорвет.

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Вы

Эффект: Вы получаете +4 бонус ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода. А затем еще раз +4 бонус ко всем броскам атаки до конца вашего последующего следующего хода.

Банка с Чем-То Склизким

Банка выглядит замызганной и похоже в ней все испортилось. Впрочем, даже если это и так, то она может быть крайне полезна, учитывая что жижа в ней вязкая и маслянистая.

Одноразовая
Малое Действие
Цель: Все существа
Взрыв 1 **Дальность** 5

Эффект: В области взрыва появляется скользкая зона до конца сцены. Каждое существо начинающее ход в зоне или входящее в нее, должно совершить спас-бросок. Если проваливает его, то падает.

Проклятая Кукла

Старая тряпичная кукла из мешковины. Она недобро улыбается нарисованным ртом. Втыкая в нее иголку или нож можно сделать больно, кому захочешь.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно Сущ. **Дальность** 5

Эффект: Цель должна совершить спас-бросок. Если проваливает его, то падает и дезориентирована до конца вашего следующего хода. Если проходит успешно, то получает -2 пенальти ко всем броскам атаки до конца вашего следующего хода

Ключ от Ничего

Довольно массивный старый ключ. Кажется, он такой древний что замков таких уже и не делают.

На Бой
Малое Действие

Эффект: Вы выбираете одну из соседних клеток с вами и клетку в пределах 6 клеток от вас. Между этим клетками до конце боя установлен проход. Существо, заходящее в одну из этих клеток сразу оказывается в другой из этих двух клеток. Вы можете закрыть проход используя малое действие, находясь в соседней клетке с одним из квадратов по этим эффектом.

Мешок Недоразумений

Открой мешок и увидишь, что будет!

По Желанию
Малое Действие

Эффект: Бросьте d6:
1. Случайный противник получает 1d4+1 урона.
2. Случайный союзник дезориентирован до конца вашего следующего хода.
3. Случайный противник падает.
4. Случаный противник и случайный союзник ослеплены до конца вашего следующего хода.
5. Случайный противник и союзник меняются местами.
6. Ничего не происходит.

Пуф Камень

Прекрасная вещица! Пуф! И вот вы уже в другом месте!

Одноразовая
Немедленное Прерывание
Триггер: Происходит любое действие.
Цель: Вы

Эффект: Вы телепортируетесь на расстояние до 4 клеток.

1 Селянин М

Инициатива + 0 ***Внимательность +1***
AC 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8
Скорость 6

Смелая Толпа

Селянин получает +1 бонус на броски атаки за каждого союзника в бою.

Поднять на Вилы

Селянин получает *+3 бонус урона* против противника, если в соседней клетке с ним есть еще два союзника Селянина.

Удар Вилами (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +0 vs AC
Попадание: 3 урона.

14 Крестьянин 7

Инициатива + 2 ***Внимательность +2***
AC 11; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 8
Скорость 6

Смелая Толпа

Крестьянин получает +1 бонус на броски атаки за каждого союзника в бою.

Сельская Стая

Крестьянин получает *боевое преимущество* против противника, если в соседней клетке с ним есть еще два союзника Крестьянина.

Удар Вилами (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +0 vs AC
Попадание: 1d4+2 урона.

12 Собака 6

Инициатива + 3 ***Внимательность +4***
AC 11; Стойкость 10; Реакция 11; Воля 9
Скорость 6

Укус (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs AC
Попадание: 1d4+3 урона.

Злобный Рык (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Условие: В соседней клетке с собакой только один противник.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Воля
Попадание: Цель получает -2 пенальти на все броски атаки против собаки или пока находится в соседней клетке с ней до конца ее следующего хода.

Команда Фас (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Крестьянин тратит малое действие в свой ход н *«Команда Фас»*.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк.
Попадание: 3 урона и цель схвачена.

18 Кузнец 9

Инициатива + 0 ***Внимательность +1***
AC 12; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 10
Скорость 6

Разогреваемый как Горн

Когда Кузнец ранен, он получает +2 бонус на атаку и урон.

Удар Молотом (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs AC
Попадание: 1d6+3 урона. Цель совершает спас-бросок. Если проваливает, то падает.

Кулачище (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Противник в соседней клетке промахивается своей атакой по Кузнецу.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк.
Попадание: 2 урона и цель дезориентирована до конца следующего хода Кузнеца.

1 Селянка М

Инициатива + 0 ***Внимательность +1***
AC 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8
Скорость 6

Смелая Толпа

Селянин получает +1 бонус на броски атаки за каждого союзника в бою.

Удар Утварью (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +0 vs AC
Попадание: 2 урона.

Обморок (ПРЕРЫВ) – По Желанию

Условие: Противник наносит урон этой Селянке.
Эффект: Селянка не получает урон, вместо этого падает без сознания до конца боя. Кроме того, один выбранный ею селянин, крестьянин или кузнец может совершить стремительную атаку, на противника указанного в условии.

12 Староста 6

Инициатива + 0 ***Внимательность +3***
AC 10; Стойкость 8; Реакция 8; Воля 12
Скорость 6

Воодушевление Старосты

Все Селяне, Селянки, Крестьяне и Кузнецы в бою получают +1 к броскам атаки, пока жив Староста.

За Деревню! (СТАНД) – По Желанию

Цель: Два Союзника Дальность 10
Эффект: Цель (не собака) может совершить стремительную атаку на выбранных старостой противников.

Гоните Их! (СТАНД) – По Желанию

Цель: Все союзники Дальность 10
Эффект: Цель (не собака) может переместиться на расстояние до 4 клеток!

10 Кабан 5

Инициатива + 2 ***Внимательность +2***
AC 11; Стойкость 12; Реакция 10; Воля 10
Скорость 6

Удар Бивнями (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs AC
Попадание: 1d6+2 урона.

Стремительный Разбег (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона.
Эффект: Кабан может переместиться до совершения атаки на расстояние до 6 клеток, но только по прямой.

Свирепый (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Кабан становится раненым.
Эффект: Кабан получает +4 бонус ко всем броскам урона до конца боя, а также 8 временных хит-поинтов.

16 Лось 8

Инициатива + 3 ***Внимательность +3***
AC 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10
Скорость 7

Топтание

Лось может перемещаться через клетки занятые существа которые лежат. Если Лось проходит через такую клетку. Лежащее в ней существо получает 5 урона.

На Рога (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона и цель отталкивается на 1 клетку и падает.

26 Медведь 13

Инициатива + 2 ***Внимательность +4***
AC 13; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 12
Скорость 6

Подмять под себя

Противник, который лежит в соседней клетке с Медведем, может встать только если попадает одной из своих атак по медведю в течении своего хода.

Замах Лапой (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона и цель падает.

На Задние Лапы (ПЕРЕДВИЖ) – На Бой

Условие: Медведь должен быть ранен.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs Воля.
Попадание: Цель ошеломлена до конца следующего хода Медведя.

14 Волк 7

Инициатива + 3 Внимательность +4
AC 12; Стойкость 10; Реакция 12; Воля 10
Скорость 7

Хищная Стая

Волк получает +1 бонус к урону за каждого любого союзного волка.

Волчий Укус (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC
Попадание: 1d4+4 урона. Если в соседней клетке с целью есть еще один волк, цель падает.

Оскал (ПРЕРЫВ) – По Желанию

Условие: Противник совершает атаку при возможности по волку.
Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +5 vs Воля
Попадание: Цель не может совершить атаку при возможности.

20 Матёрый Волк 10

Инициатива + 4 Внимательность +5
AC 13; Стойкость 11; Реакция 13; Воля 11
Скорость 7

Хищная Стая

Матёрый Волк получает +1 бонус к урону за каждого любого союзного волка.

Сцапать (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона. Матёрый волк можете сместиться на расстояние до 3 клеток и притянуть на такое же расстояние цель.

Вой и Прыжок (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Противник наносит урон любому волку и тот становится раненым.
Эффект: Матёрый Волк может совершить стремительную атаку на противника указанного в условии.

28 Древний Волк 14

Инициатива + 4 Внимательность +5
AC 13; Стойкость 11; Реакция 13; Воля 11
Скорость 7

Хищная Стая

Древний Волк получает +1 бонус к урону за каждого любого союзного волка.

Могучий Зверь

Древний Волк не падает.

Разоревать (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC
Попадание: 1d6+6 урона. Цель схвачена и получает 5 урона в начале каждого хода Древнего Волка, если не освободится.

Зов Стаи (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Древний Волк становится раненым.
Эффект: Все союзные волки получают +3 бонус к броскам атаки до конца следующего хода Древнего Волка.

38 Тупой Огр 19

Инициатива + 1 Внимательность +1
AC 11; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 10
Скорость 7

Разбегаются Глаза

Тупой Огр дезориентирован всякий раз, когда в соседних клетках с ним трое и более противников.

Мах Дубиной (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель отталкивается на 4 клетки. Если цель отталкивается в клетку, занятую существом, это существо получает 1d4 урона и падает.

Вбить в землю (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель падает и дезориентирована до конца следующего хода Тупого Огра.

74 Огр Шаман 1\2 37

Инициатива + 2 Внимательность +3
AC 12; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 12
Скорость 7

Двухголовый

Огр Шаман не может стать дезориентированным.

Взмах Дубины (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d10+4 урона и цель сдвигается на 4 клетки.

Кровавый Знак (СТАНД) – Перез. 4 5 6

Требование: Огр Шаман наносит себе или Тупому Огру в соседней клетке 5 урона.
Атака: Взрыв 3 Дальн 10 (все противник) +4 vs Воля
Попадание: 1d6+6 урона и цель ослаблена (спас-бросок) и получает -2 пенальти на броски атаки (спас-бросок).

Огр Шаман 2\2

Создание Огня (СТАНД) – Перез. 4 5 6

Атака: Взрыв 1 Дальн 10 (все существа) +4 vs Реакция
Попадание: 2d6+4 урона огнем.
Промах: Половина урона.

Жажда Крови (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Цель: Одно существо Ближняя 5
Эффект: До конца следующего хода Огра Шамана цель совершает бросок урона дважды, выбирая лучший.

Кровь в головы (РЕАКЦ) – 1 раз в бой

Условие: Орг Шаман становится раненым.
Эффект: Огр Шаман может совершать Стандартное Действие дважды в свой ход пока ранен.

1 Грибная Фея M

Инициатива + 4 Внимательность +3
AC 14; Стойкость 9; Реакция 13; Воля 11
Скорость 1; Полет 5

Крошечный Мотылек

Грибная Фея получает +4 бонус к защитам против атак при возможности.

Дурман-Пыль (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Воля
Попадание: Цель дезориентирована до конца следующего хода Грибной Феи.

Исцеление (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Эффект: Грибная фея восстанавливает 1 хит-поинт одному существу в соседней клетке с ней.

Искра Жизни (РЕАКЦ) – На Бой

Условие: Грибная Фея умирает
Эффект: Выбранное грибное феей существо восстанавливает 1 хит-поинт.

16 Эльфийский Охотник 8

Инициатива + 5 Внимательность +5
AC 13; Стойкость 11; Реакция 13; Воля 11
Скорость 6

Лесной Воин

Эльфийский охотник получает маскировку, пока находится в соседней клетке с деревом.

Выстрел (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальняя. 10(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d6+3 урона и цель замедленна до конца следующего хода эльфийского охотника. Если цель уже была замедленна, она обездвижена до конца следующего хода.

Друг за Друга (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Противник свершает атаку против союзника Эльфийского Охотника.
Атака: Дальняя. 10(одно сущ.) +5 vs AC
Попадание: 1d6+3 урона

18 Эльфийская Колдунья 9

Инициатива + 3 Внимательность +4
AC 13; Стойкость 10; Реакция 13; Воля 14
Скорость 6

Очарование (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальн. 10(одно сущ.) +4 vs Воля
Попадание: Цель подчинена до конца следующего хода Эльфийской Колдуньи.
Промах: Цель дезориентирована до конца следующего хода Эльфийской Колдуньи.

Родной Лес (ДВИЖ) – 1 раз в ход

Эффект: Эльфийская Колдунья может сместиться на расстояние д 4 клеток, если она на территории леса.

Исцеление (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Эффект: Эльфийская Колдунья или одно существо в пределах 3 клеток т нее восстанавливает 1d4+2 хит-поинта.

1 Молодой Разбойник M

Инициатива + 4 *Внимательность +3*
AC 13; Стойкость 11; Реакция 12; Воля 10
Скорость 6

Улюлюкающий (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs AC
Попадание: 3 урона и цель получает -2 на следующий бросок атаки до конца следующего хода Молодого Разбойника, если в соседней клетке с целью есть еще одни Разбойник.

Арбалет (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальн. 10 (одно сущ.) +4 vs AC
Попадание: 3 урона.

Упрямость (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Молодой Разбойник умирает.
Атака: Ближн. 1 или Дальн 5 (одно сущ.) +4 vs AC
Попадание: 3 урона.

16 Страшный Разбойник 8

Инициатива + 4 *Внимательность +5*
AC 13; Стойкость 11; Реакция 12; Воля 11
Скорость 6

Наглый Гнилозуб

Противники в соседних клетках от Страшного Разбойника не могут смещаться, пока они в соседних с ним клетках.

Удар Дубиной (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC
Попадание: 1d6+2 урона.

Разбой (РЕАКЦ) – 1 раз в ход

Условие: Противник промахивается своей атакой по Страшному Разбойнику.
Эффект: Страшный Разбойник может использовать силу Удар Дубиной или совершить стремительную атаку.

18 Атаман Разбойников 9

Инициатива + 4 *Внимательность +5*
AC 14; Стойкость 12; Реакция 12; Воля 11
Скорость 6

Свист Атамана

До тех пор, пока Атмана Разбойников жив, все его противники в соседних клетках с которыми есть, как минимум два союзника Атамана получают -2 пенальти на все броски урона.

Тесак Атамана (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs AC
Попадание: 1d6+4 урона.
Промах: Цель падает.

Команда (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Эффект: Два союзника Атамана Разбойников могу сместиться на расстояние до 3 клеток.

20 Орк Варвар 10

Инициатива + 4 *Внимательность +1*
AC 10; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 9
Скорость 6

Толстокожий

Орк Варвар получает на 2 урона меньше от каждого получения урона.

Могучий удар (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs AC
Попадание: 1d10+3 урона.

Боевая Ярость (РЕАКЦ) – На Бой

Условие: Орк Варвар становится раненым.
Эффект: Орк Варвар получает бонус +3 к броскам атаки и урона.

Берсерк (РЕАКЦ) – На Бой

Условие: Хит-поинты Орка варвара опускаются до 0 или ниже.
Эффект: Орк Варвар получает 10 временных хит-поинтов.

26 Могучий Орк 13

Инициатива + 3 *Внимательность +3*
AC 12; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 10
Скорость 6

Толстокожий

Орк Варвар получает на 2 урона меньше от каждого получения урона.

Грозный Удар (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d8+3 урона. Цель либо падает, либо получает дополнительно 4 урона, по выбору цели.

Удар На Отмаш (РЕАКЦ) – 1 раз в ход

Условие: Противник попадает своей атакой по Могучему Орку.
Атака: Ближн. 1(одно существо в условии) +5 vs AC
Попадание: 5 урона и цель отталкивается на 4 клетки и падает.

24 Орк Шаман 14

Инициатива + 2 *Внимательность +5*
AC 12; Стойкость 12; Реакция 12; Воля 13
Скорость 6

Толстокожий

Орк Варвар получает на 2 урона меньше от каждого получения урона.

Злые Духи (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. Взрыв 5(все противн.) +4 vs Воля
Попадание: 1d4+1 урона Цель беспомощна (спас-бросок).
Промах: Цель беспомощна до конца следующего хода Орка Шамана.

Жажда Крови (МАЛОЕ) – 1 раз в ход

Эффект: Все союзники Орка Щамана теряют по 1 хит-поинты и получают +2 бонус ко всем броскам атаки до конца следующего хода Орка Шамана.

1 Ученик Чародея M

Инициатива + 2 *Внимательность +3*
AC 11; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 11
Скорость 6

Коллективная Магия

В конце каждого хода Ученика Чародея, он добавляет 1 единицу магии Облаку Магии.

Кулак Воздуха (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальн. 10 (одно сущ.) +4 vs Стойк.
Попадание: 3 урона и цель падает.
Промах: 1 урон и цель отталкивается на 1 клетку.

Иллюзия (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1 или Дальн 5 (одно сущ.) +4 vs Воля
Попадание: Цель предоставляет боевое преимущество всем противникам до конца следующего хода Ученика Чародея

18 Волшебник 9

Инициатива + 2 *Внимательность +4*
AC 12; Стойкость 10; Реакция 11; Воля 12
Скорость 6

Коллективная Магия

В конце каждого хода Волшебника, он добавляет 1 единицу магии Облаку Магии.

Взрыв Огня (СТАНД) – По Желанию

Атака: Взрыв 1 Дальн 10 (все сущ.) +4 vs Реакция
Попадание: 1d6+4 урона.

Удар Молнии (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальн 10 (одно сущ.) +4 vs Стойк.
Попадание: 1d6+4 урона и цель дезориентирована и замедлена до конца следующего хода Волшебника.

22 Маг 11

Инициатива + 2 *Внимательность +4*
AC 13; Стойкость 11; Реакция 11; Воля 13
Скорость 6

Коллективная Магия

В конце каждого хода Мага, он добавляет 2 единицы магии Облаку Магии.

Холодный Луч (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальн. 10(два сущ.) +5 vs Стойк.
Попадание: 1d6+6 урона и цель замедленна до конца следующего ход Мага.
Промах: Клетка, занимаемая целью и все соседние становятся труднопроходимой территорией до конца боя.

Мерцание (ПРЕРЫВ) – 1 раз в ход

Условие: Маг получает урон.
Эффект: Маг получает только половину урона.

1 Облако Магии 1\3 М

Инициатива --- Внимательность ---
АС --; Стойкость --; Реакция --; Воля --
Скорость --; Неуязвимо

Накопитель Магии

Облако Магии накапливает единицы магии добавляемые ему. Любой, кто может добавить туда единицы магии (далее цель) может их использовать как действие, указанное в описании сил облака магии. Само Облако действиями не обладает.

Телепортация (ДВИЖ) – По Желанию

Требование: Необходимо потратить 1 единицу магии Облака Магии.
Эффект: Цель телепортируется на расстояние до 6 клеток.

Облако Магии 2\3

Щит Силы (ПРЕРЫВ) – По Желанию

Условие: Противник попадает одной из своих атак по цели
Требование: Необходимо потратить 1 единицу магии Облака Магии.
Эффект: Цель перебрасывает бросок атаки с пенальти -2.

Вихрь (СТАНД) – По Желанию

Требование: Необходимо потратить 3 единицы магии Облака Магии.
Атака: Взрыв 2 Дальн 10 (все сущ.) +5 vs Стойкость
Попадание: 1d6+6 урона. Цель сдвигается на расстояние до 4 клеток. Совершает спас-бросок. Если проваливает, то падает.
Промах: Половина урона и цель сдвигается на расстояние до 2 клеток.

Облако Магии 3\3

Стрела Магии (МАЛОЕ) – По Желанию

Требование: Необходимо потратить 1 единицу магии Облака Магии.
Эффект: Одни противник в пределах 10 клеток получает 3 урона.

Призыв Духа (СТАНД) – По Желанию

Требование: Необходимо потратить 2 единицы магии Облака Магии.
Эффект: В пределах 5 клеток от цели появляется 2 Духа Воздуха союзных цели

1 Дух Воздуха М

Инициатива + 0 Внимательность +1
АС 11; Стойкость 9; Реакция 11; Воля 10
Скорость 5

Удар Ветра (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк.
Попадание: 4 урона и цель отталкивается на 1 клетку.

1 Священник M

Инициатива + 1 *Внимательность +1*
AC 11; Стойкость 10; Реакция 10; Воля 11
Скорость 6

Молитва (СТАНД) – По Желанию

Эффект: Союзник Священника в соседней с ним клетке восстанавливает 3 хит-поинта.

Благословение (СТАНД) – По Желанию

Эффект: Союзник Священника получает +2 бонус к броскам атаки и урона.

Обет Мира (ПРЕРЫВ) – По Желанию

Условие: Противник попадает по Священнику одной из своих атак.
Эффект: Священник совершает спас-бросок. Если он успешен, атака противника, спровоцировавшая триггер не попадает.

20 Паладин 10

Инициатива + 1 *Внимательность +1*
AC 16; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 12
Скорость 6

Защитник Веры

Один выбранный Паладином союзник в соседней с ним клетке получает +2 бонус ко всем защитам пока он в этой клетке.

Оружие Веры (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d8+4 урона и цель отмечена Паладином до конца его следующего хода.

Вера на Крови (РЕАКЦ) – 1 раз в ход

Условие: Противник наносит урон союзнику Паладина.
Эффект: Паладин наносит дополнительно 1d6 урона при следующем попадании до конца боя.

14 Клирик 7

Инициатива + 1 *Внимательность +2*
AC 13; Стойкость 12; Реакция 10; Воля 13
Скорость 6

Анафема (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 10 (одно сущ.) +4 vs Воля
Попадание: Цель ослаблена (спас-бросок)
Промах: Цель ослаблена до конца следующего хода Клирика.

Длань Божья (РЕАКЦИ) – 1 раз в ход

Условие: Союзник Клирика промахивается одной из своих атак.
Эффект: Союзник клика перебрасывает бросок атак, спровоцировавший условие.

Гнев Божий (РЕАКЦИ) – На Бой

Условие: Клирик становится раненым.
Эффект: До конца боя все противники Клирика предоставляют его союзникам боевое преимущество.

14 Рой Пауков 7

Инициатива + 0 *Внимательность +1*
AC 10; Стойкость 11; Реакция 9; Воля 12
Скорость 6

Рой

Рой пауков занимает площадь равную взрыву 1 и может перемещаться через клетки занимаемые другими существами.

Облепить Противника

Рой пауков наносит дополнительно 1d4 урона существа, которые опутаны или лежат в клетке занимаемой роем пауков.

Много Мелких Созданий

Рой пауков получает на 3 урона меньше от любых атак, цель которых одно существо.

Мелкие Укусы (СТАНД) – По Желанию

Атака: (Все существа, в чьих клетках находится рой пауков) +3 vs Стойк.
Попадание: 1d4+4 урона.

20 Большой Паук 10

Инициатива + 2 *Внимательность +2*
AC 12; Стойкость 12; Реакция 9; Воля 10
Скорость 6

Укус Жвалами (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC
Попадание: 1d8+4 урона.

Опутывание (МАЛОЕ) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs Реакция
Попадание: Цель опутана, до момента пока не освободится.

Утаскивание (МАЛОЕ) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно опутанное существо) +5 vs Стойк.
Попадание: Большой Паук передвигается на расстояние не больше своей скорости. Цель перемещается вслед за ним.
Промах: Как при попадании, но на половину скорости.

1 Паучок M

Инициатива + 1 *Внимательность +1*
AC 10; Стойкость 10; Реакция 11; Воля 9
Скорость 6

Цепкие паучки

Если существо хватает больше, чем один паучок, оно получает -1 пенальти на проверку освобождения за каждого паучка, который схватил его.

Запрыгнуть (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +3 vs Реакция
Попадание: 3 урона и цель схвачена, однако, вместо стандартных эффектов она замедленна до тех пор, пока схвачена.

5 Паутина 2

AC 8; Стойкость 10; Реакция 10; Воля ---
Скорость 0

Паутина

Паутина занимает 1 клетку и передвижение через эту клетку стоит 2 единицы передвижения. То есть, чтобы переместиться из клетки с паутиной в соседнюю клетку нужно переместиться или сместиться на 2 клетки.

Приклеиться (ПРЕРЫВ) – По Желанию

Условие: Существо, не паук выходит из клетки занимаемой паутиной или совершает атаку, находясь в ней.
Атака: Существо, указанное в условии +3 vs Стойк.
Попадание: Цель опутана, до момента пока не освободится.
Промах: Цель не может быть цель атаки *Приклеиться* данной и паутин в соседней клетке до конца егоследующего хода.

12 Ядовитый Паук 6

Инициатива + 2 *Внимательность +2*
AC 12; Стойкость 12; Реакция 9; Воля 10
Скорость 6

Усиление Яда

Если Ядовитый паук попадает атакой Укус с ядом по существу, которая на тот момент уже либо замедленна, либо дезориентирована, цель дополнительно падает.

Укус с ядом (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +3 vs AC
Попадание: 1d4+1 урона и цель или замедленная или дезориентирована до конца следующего хода Ядовитого Паука на его выбор.

1 Крыса M

Инициатива + 3 Внимательность +4
AC 9; Стойкость 10; Реакция 12; Воля 9
Скорость 6

Крысиный Укус (СТАНД) – По Желанию

Атака: (Одно сущ.) +3 vs AC
Попадание: 3 урона.

Крыскин Бой (ПРЕРЫВ) – По Желанию

Условие: Противник совершает атаку против крысы.
Атака: Ближн. 1(одно существо в условии) +3 vs Реакция
Попадание: 3 урона.

16 Стая Крыс 8

Инициатива + 3 Внимательность +4
AC 10; Стойкость 11; Реакция 12; Воля 10
Скорость 6

Рой

Стая Крыс занимает площадь равную взрыву 1 и может перемещаться через клетки занимаемые другими существами.

Навесить Стаю Крыс (СТАНД) – По Желанию

Атака: (Все существа, в чьих клетках находится стая крыс) +4 vs Реакц.
Попадание: 1d4+3 урона и цель замедленна до конца следующего хода стаи крыс.

Волна Крыс (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Замедленное существо в клетке занимаемой стаей крыс атакует.
Атака: (одно сущ. в условии) +4 vs Реакц.
Попадание: 1d4+3 урона и цель падает.

24 Ведьма 12

Инициатива + 3 Внимательность +3
AC 12; Стойкость 11; Реакция 10; Воля 12
Скорость 6

Ведьмин Хохот

Противники в соседних клетках с Ведьмой получают -2 пенальти к Воле.

Сварить Чары (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближняя 10 (от Котла) (одно существо) +4 vs Воля
Попадание: Цель сдвигается до 5 клеток и использует силу Призвания против выбранного Ведьмой существа.

Перст Зла (СТАНД) – Перезарядка 5 6

Атака: Ближн. 5 (одно сущ.) +4 vs Стойк.
Попадание: 1d10+3 урона и цель сдвигается до 3 клеток и дезориентирована до конца следующего хода Ведьмы.
Промах: Половина урона.

18 Ведьмин Котел 9

Инициатива + 2 Внимательность +2
AC 10; Стойкость 10; Реакция --; Воля ---
Скорость ---

Кипящая Сила

Ведьма в пределах 3 клеток от Котла, получает +2 бонус на броски атаки.

Ведьмино Варево

Все противники в пределах 5 клеток от котла, ослаблены.

Кровь в котел (РЕАКЦ) – 1 раз в ход

Условие: Существо, кроме Котла получает урон.
Атака: Ближн. Взрыв 10 (все противн.) +5 vs Стойк.
Попадание: 3 урона.

Злой Котел (РЕАКЦ) – 1 раз в ход

Условие: Существо попадает по Котлу одной из своих атак.
Эффект: Цель получает 5 урона.

12 Дух Зла 6

Инициатива + 4 Внимательность +7
AC 12; Стойкость 10; Реакция 14; Воля 13
Скорость 6

Дух

Дух Зла получает только половину наносимого урона.

Злить Котел (СТАНД) – По Желанию

Эффект: Ведьмин Котел использует силу *Кровь в Котел*, как будто было выполнено условие.

Поддержка Зла (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Ведьма в пределах 3 клеток промахивается одной из своих атак.
Эффект: Ведьма, указанная в условии можете перебросить бросок атаки и принять новый результат.

1 Горожанин M

Инициатива + 0 Внимательность +1
AC 10; Стойкость 9; Реакция 9; Воля 8
Скорость 6

Беспомощный

Пока в бою жив хотя бы один горожанин, все Городские жители получают +1 бонус на все броски атаки.

Защити! (СТАНД) – По Желанию

Эффект: Горожанин до начала своего следующего хода перемещается вслед за выбранным Стражником или Рыцарем. Тот становится целью атак вместо горожанина и получает 5 временных хит-поинтов.

Убивают! (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Горожанин умирает.
Эффект: Все Городские Жители получают +2 бонус к урону до конца своего следующего хода.

12 Стражник 6

Инициатива + 2 Внимательность +2
AC 14; Стойкость 12; Реакция 11; Воля 10
Скорость 6

Сражаться Вместе

Стражник получает +1 ко всем защитам, если в соседней с ним клетке есть еще как минимум один стражник.

Удар Алебарды (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 2(одно существо) +3 vs AC
Попадание: 1d6+2 урона.

Стража (РЕАКЦ) – 1 раз в ход

Условие: Противник совершает атаку против Горожанина или другого Стражника.
Эффект: Стражник может совершить стремительную атаку на противника указанного в условии.

10 Арбалетчик 5

Инициатива + 2 Внимательность +3
AC 13; Стойкость 11; Реакция 11; Воля 11
Скорость 6

Выстрел (СТАНД) – По Желанию

Атака: Дальняя. 10(одно сущ.) +4 vs AC
Попадание: 1d4+3 урона и цель получает -2 пенальти на следующий бросок атаки.

Удар Обухом (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближняя. 1(одно сущ.) +3 vs Стойк
Попадание: Цель дезориентирована до конца следующего хода Арбалетчика.

18 Рыцарь 9

Инициатива + 3 Внимательность +1
AC 17; Стойкость 13; Реакция 11; Воля 12
Скорость 5

Доспех

Рыцарь получает на 1 урон меньше.

Вызываю тебя на бой!

Рыцарь в начале своего хода может выбрать существо. Это существо получает -4 пенальти на все броски атаки против всех союзников рыцаря, до начала его следующего хода

Тяжелый Меч (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно существо) +4 vs AC
Попадание: 1d8+4 урона.

Грубый Натиск (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Противник в соседней клетке попадает своей атакой по рыцарю.
Эффект: Цель отталкивается на 2 клетки, и рыцарь двигается за ней.

20 Конный Рыцарь 10

Инициатива + 3 Внимательность +1
AC 17; Стойкость 13; Реакция 12; Воля 12
Скорость 8

Доспех

Рыцарь получает на 1 урон меньше.

Удар с Ходу (СТАНД) – По Желанию

Эффект: Конный Рыцарь передвигается до 8 клеток. В любой клетке по ходу движения он может совершить атаку.
Атака: Ближн. 1(одно существо) +5 vs AC
Попадание: 1d8+4 урона и цель падает.

Гарцующий (МАЛОЕ) – По Желанию

Эффект: Все противники в соседних клетках отталкиваются на 1 клетку.

1 Скелет М

Инициатива + 0 Внимательность +0
AC 10; Стойкость 10; Реакция 9; Воля 13
Скорость 6

Жуть Мертвеца

Все противники скелета в первый свой ход в бою дезориентированы. Кроме того, получают -2 штраф на все броски атаки, когда находятся в соседней клетке со скелетом.

Ржавый Меч (СТАНД) – По Желанию

Атака: (Одно существо) +4 vs AC
Попадание: 3 урона.

Собрать Косточки (РЕАКЦ) – По Желанию

Условие: Скелет умирает.
Эффект: Скелет совершает спас-бросок. Если он успешен, он восстанавливает 1 хит-поинт в начале своего следующего хода и встает.

12 Зомби 6

Инициатива + 0 Внимательность +0
AC 12; Стойкость 12; Реакция 9; Воля 13
Скорость 6

Жуть Мертвеца

Все противники зомби в первый свой ход в бою дезориентированы. Кроме того, получают -2 штраф на все броски атаки, когда находятся в соседней клетке с зомби.

Рука Мертвеца (СТАНД) – По Желанию

Атака: Ближн. 1(одно сущ.) +4 vs AC
Попадание: 1d4+3 урона. Цель должна совершить спас-бросок. Если он провал, цель схвачена.

Недобитый (ПРЕРЫВ) – На Бой

Условие: Зомби получает урон, который опускает его хит-поинты до 0 или ниже.
Эффект: Зомби восстанавливает 1 хит-поинт.

20 Некромант 10

Инициатива + 2 Внимательность +4
AC 13; Стойкость 12; Реакция 11; Воля 13
Скорость 6

Взрыв Костей (СТАНД) – По Желанию

Атака: (Все сущ.в соседних клетках от мертвого или живого зомби или скелета) +5 vs Реакция
Попадание: 1d6+5 урона и цель падает.
Специально: Если скелет или зомби был жив, он умирает.

Мёртвоводец (ДВИЖ) – По Желанию

Эффект: Некромант может переместить до двух скелетов или зомби на расстояние до 3 клеток.

Оживление (МАЛОЕ) – По Желанию

Эффект: В пределах 4 клеток от некроманта появляется один скелет.

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Черта
Свойство
Призвание
Суть

Инициатива
Макс.Хит-Понты Ранен
AC Стойкость
Воля Реакция
Атака Урон

Пометки \ Записи

Пометки \ Записи
Пометки \ Записи
Пометки \ Записи
Пометки \ Записи
Пометки \ Записи
Пометки \ Записи
Пометки \ Записи
Пометки \ Записи

Учитывай Свою Скорость
Если у вас нет никаких штрафов к скорости, ваша скорость: 6

Распредели Защиты
Распределите между вашими показателями Стойкости, Реакции, Воли: 13, 12, 11

Выбери Показатели			
AC	12	13	14
Бонус Атаки	+1	+0	+2
Бонус Урона	+0	+4	+2
Хит-Поинты	21	18	15
Инициатива	+4	+2	+0

d12	Отличительная Черта	Свойство	Получаемая Карта
1	Трусливый\Юркий	Вы получаете -2 штраф к Воле	Юркий
2	Медлительный\Прожорливый	Вы получаете -1 штраф к скорости	Прожорливый
3	Безрассудный\ Отважный	Вы предоставляете всем боевое преимущество	Отважный
4	Тощий\ Насмешливый	Всякий раз, когда противник попадает по вам одной из своих атак, совершите спас-бросок. Если он провален, вы падаете	Насмешливый
5	Неуклюжий\ Злобный	Вы получаете -2 штраф на броски атаки	Злобный
6	Слабый\Подлый	Вы наносите только половину урона противнику, который не предоставляет вам боевого преимущества	Подлый
7	Зависимый\ Самоуверенный	Если в начале вашего хода в смежной клетке с вами нет другого гоблина, вы дезориентированы до начала вашего следующего хода	Самоуверенный
8	Старый\Опытный	Ваш уровень хит-поинтов на 4 единицы ниже	Опытный
9	Безумный\ Героичный	Когда противник промахивается по вам одной из своих атак, вы дезориентированы до конца вашего следующего хода	Героичный
10	Болезненный\Зловонный	Вы получаете -2 штраф к Стойкости	Зловонный
11	Уязвимый\Могучий	Вы получаете -1 штраф к AC	Могучий
12	Нерешительный\Коварный	Вы получаете штраф -4 к вашей Инициативе.	Коварный

d12	Призвание	Получаемая Карта
1	Воин	Воин
2	Налетчик	Налетчик
3	Страж	Страж
4	Вожак	Вожак
5	Лекарь	Лекарь
6	Шаман	Шаман
7	Маг	Фейерверк
8	Колдун	Колдун
9	Друид	Рой Насекомых
10	Вор	Вор
11	Охотник	Могучий
12	Метатель ножей	Метание

Базовая Атака

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1 или **Дальняя 5**
Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d4 + бонус урона.

Базовая Атака

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1 или **Дальняя 5**
Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d4 + бонус урона.

Базовая Атака

Гоблин способен драться камнем, обломком палки или ржавой железякой. Даже голыми руками, если придётся.

По Желанию
Стандартное Действие
Цель: Одно существо **Ближняя** 1 или **Дальняя 5**
Атака: Бонус Атаки vs. AC

Попадание: 1d4 + бонус урона.

d12	Суть	Краткое Описание	Получаемая Карта
1	Весь в Шрамах	Вас так и тянет в самую гущу событий. Конечно же, вас не раз кололи, резали, били. И ваше тело украшает много разных шрамов. Это гордость и почет! Это ваше самое выгодное вложение!!!	Пугающий Вид
2	Дух Покровитель	Вам время от времени является или слышится дух покровитель – он предупреждает об опасности, иногда просто треплется с вами. Со стороны это выглядит как разговор умалишённого с самим собой. Но безумие не редкость среди гоблинов и может быть, оно разговаривает с вами.	Внутренний Голос
3	Приносящий Удачу	Про вас говорят, что вы приносите удачу. Наверное, так и есть. Правда этой удачей пользуется кто угодно только не вы. Но для гоблина и это, нормально.	Приносящий Удачу
4	Отпрыск Мелкого Божка	Вы чрезвычайно горды тем, что вы потомок бога. Пусть это, и совершенно мелкий божок в масштабах мироздания, у которого возможно и сил-то, что управлять одним болотом. Божок-жаба. Божок-червь. Или еще кто подобный, случайно урвавший крупичку божественной власти.	Сила Божка
5	Непоседа	Вас все время тянет куда-то сбегать, куда-то заглянуть и сидеть на месте вам порой невмоготу. Этот непоседливый образ жизни со скаканием по болотным кочкам с форсированием всякого рода буреломов и опасных животных на своем пути учит быть решительным и крайне пронырливым.	Непоседа
6	Спящая Ярость	В тихом омуте черти водятся! И если вас разозлить, то вы определенно срываетесь с цепи, брызгая слюной и улюлюкая вы забываете об опасности и неистово хохоча показываете свою дикую силу.	Спящая Ярость
7	Подопытная Крыса	Раньше вы были в плену у какого-то мага, который ставил на вас свои эксперименты, испытывал снадобья, зелья, заклинания. В итоге вы пропитались магией насквозь, и порой, потеряв контроль от удара врага, может что-то произойти	Дикая Магия
8	Набожный	Вы истинно верующий. Все что угодно вы описываете как деяние духов, их волю и проявление. Вы и сами в это верите и другие объяснения для вас вздор. И не понятно духи вам порой помогают или просто вам везет.	Молитва Духам
9	Убийца	Эти мерзкие людишки, эльфишки и прочие просто сводят с ума. Вечно мешают жить гоблину. Их стоит всех перебить. Им самим, наверное, так будет лучше	Расправа
10	Песенник	По меркам гоблинов вы талант! Вы сочиняете много разных песенок, которые нравятся гоблинам. Другие же сочтут ваш голос ужасающим. Но гоблины в восторге.	Песенка
11	Опоссум	Вы в совершенстве овладели навыком прикинуться дохлым. Это помогает гоблину отвязаться от врага, заставшего врасплох, а после накинуться неожиданно на него.	Притвориться Дохлым
12	Искатель Приключений	Как с гуся вода! Ваша жажда приключений и охота сунуть нос в неприятности настолько огромны, что вам кажется всякая невзгода нипочем!	Невзгоды Нипочем